

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Artes

Licenciatura en Arte Digital



Temas Selectos de Arte Digital

Elaboró:

M. en A. Doreen Alessandra Ríos Quijano

H. Consejo Académico

H. Consejo Académico

CU

CU

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

Facultad de Artes

H. Consejo Académico
29 de agosto de 2019

H. Consejo de Gobierno
29 de agosto de 2019

M. en E. y. Ana Lilia Cruz Pais CO
SECRETARIA DE LOS HH. CONSEJO ACADÉMICO
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

31-4

D. en A. Angélica Marengla León Alvarez
PRESIDENTE DE LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO
Y DE GOBIERNO DE LA FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Artes**

Licenciatura **Arte Digital**

Unidad de aprendizaje de **Temas selectos de arte digital** Clave **L44357**

Carga académica

3	3	6	7
Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Seriación

Ninguna	Ninguna
---------	---------

UA Antecedente

UA Consecuente

Curso ☐ Curso taller ☒

Tipo de UA Seminario ☐ Taller ☐

Laboratorio ☐ Práctica profesional ☐

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido ☐

Escolarizada. Sistema flexible ☒

No escolarizada. Sistema virtual ☐

No escolarizada. Sistema a distancia ☐

No escolarizada. Sistema abierto ☐

Mixta (especificar).

Formación académica común

Artes Plásticas 2003 ☐



Arte Digital 2010

☐

Formación académica equivalente

UA

Artes Plásticas 2003

Arte Digital 2010

II. Presentación de la guía pedagógica.

Con base al Art. 87 del Reglamento de Estudios Profesionales la siguiente guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje, y su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Básico

Área curricular:

Arte Digital

Carácter de la UA:

Obligatoria



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

El objetivo general del programa es formar profesionales del arte digital, comprendido éste como el actor social que propone objetos artísticos que abordan la cultura digital como el principal factor que reacciona para una creación artística. Esa cultura digital podrá ser empleada por el profesional del arte digital como un detonante afectivo, positivo o negativo para su creación. Como materia física de sus objetos artísticos. Y finalmente, como herramienta de promoción y divulgación de sus ideas estéticas y creaciones visuales.

El programa cuenta con tres objetivos particulares, resultado de los estudios del desarrollo profesional. El primero es, adquirir la mayor cantidad de destrezas profesionales técnicas, metodológicas y axiológicas, para proponer a su sociedad una producción artística trascendente, crítica, afectiva y cognitiva, relacionada con la cultura digital, así como los conocimientos sobre la complejidad de una inserción dentro de los sistemas evaluativos del sistema artístico.

El segundo es, conocer las especificidades de los sistemas profesionales que demandan las competencias de un artista digital, con la finalidad de que las industrias del ocio, la creatividad y la educación se conviertan en ámbitos de desarrollo profesional para un artista digital. Por último el tercer objetivo particular es, aprender a generar discursos alrededor de los fenómenos artísticos, visuales y estéticos, relacionados con el fenómeno cultural de lo digital ya sea que éste sea inconsciente, se afirme o se niegue como evento cultural. Además de este objetivo central y tres específicos, valdría la pena detallar en este apartado como objetivos, la adquisición de las competencias señaladas para el desempeño de un artista digital de modo que, éstas construyan un cuerpo más sólido de objetivos del programa.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Analizar los conocimientos y los procedimientos para la aplicación y recreación de los aspectos afectivos (el problema), sintácticos, (el objeto) y conceptuales (la idea) del manejo de la forma, el espacio y el tiempo, para la producción artística en la animación, el videoarte y la imagen fija, dentro de la cultura digital.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Enlazar los fundamentos teóricos y prácticos del pensamiento electrónico para su integración en proyectos artísticos.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad I – Interfases y dispositivos para la producción digital		
Objetivo general: El alumno tendrá un acercamiento horizontal a la interfase y el dispositivo, analizando la práctica artística digital desde la arqueología de medios y el reconocimiento de las terminologías de lo análogo y lo digital.		
Temas:		
1.1 Introducción a la interfase y dispositivo como conceptos culturales.		
1.1.1. Definición de medio dentro de la teoría del arte.		
1.1.2. Definición de dispositivo e interfase		
1.1.3. Uso de dispositivos e interfases dentro del arte		
1.1.4. Ejemplos del uso de dispositivos e interfases en el arte digital temprano		
1.1.5. Ejemplos del uso de dispositivos e interfases en el arte digital mexicano		
1.2 Conceptualización de la terminología de lo análogo y lo digital.		
1.2.1. Definición de análogo con ejemplos		
1.2.2. Definición de digital con ejemplos		
1.2.3. Introducción a la cultura digital		
1.2.4. Tecnologías del ser y su relación con nuestro entendimiento frente a la máquina.		
1.3 Arqueología de medios enfocada al arte digital		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados y análisis de obras centrales dentro de la producción digital contemporánea.		
Actividades de enseñanza aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Lectura y análisis de textos centrales al tema dentro de clase.	Discusiones sobre las controversias tratadas en la unidad.
18 Hrs	16 Hrs	8 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	



Unidad II – Nuevas materialidades y prácticas post-digitales

Objetivo general: El alumno trabajará en equipos para realizar un proyecto de corte post-digital, partiendo de las interfases y dispositivos, con la finalidad de adoptar una nueva materialidad para la producción de una exposición.

Temas:

- 2.1 Prácticas post-digitales y su incidencia en la producción artística.
 - 2.1.1 Definición de post-digital
 - 2.1.2 Ejemplos de obra post-digital en la producción artística contemporánea
- 2.2 Nuevas materialidades
 - 2.2.1 Hípermateriales
 - 2.2.2 Neomateriales
 - 2.2.3 Metamateriales

Métodos, estrategias y recursos educativos

Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados e inicio del desarrollo conceptual de una exposición por equipos.

Actividades de enseñanza aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Generación de equipos para empezar la producción de una exposición final enlazada a los temas tratados en clase.	Discusión sobre el proceso de la creación de exposiciones.
14 Hrs	10 Hrs	6 Hrs

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula digital	Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.

Unidad III.- Curaduría experimental y autogestión para proyectos digitales

Objetivo general: Se organizará colectivamente la curaduría experimental y exposición de piezas generadas en clase. Se alentará al alumno a utilizar los conceptos teóricos y prácticos en torno a interfases y dispositivos, así como de nuevas materialidades para sacar el mayor provecho de los recursos y espacios disponibles para realizar este proyecto.

Temas:



3.1 Modelos curatoriales experimentales enfocados en la exposición de arte digital y post-digital.

3.2 Conceptualización y desarrollo curatorial.

3.3 Autogestión e integración de obra a un espacio de exposición.

Métodos, estrategias y recursos educativos

Exposición de clase por el profesor, lectura de textos recomendados y análisis de obras centrales dentro de la producción digital contemporánea. Desarrollo y producción de exposición final en equipos.

Actividades de enseñanza aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor.	Producción de exposición experimental en equipos, usando los conceptos planteados en la unidad anterior.	Exposición final, comentarios y crítica grupal.
8 Hrs	12 Hrs	4 Hrs
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios Aula digital	Recursos Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.	

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

Brea, J.L. 2007. cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Gedisa. Barcelona.

Brea, J.L. 2010. Las tres eras de la imagen. Imagen- materia, film, e-imagen. Akal. Madrid.

Carrillo, J. (2005). Arte en la red. Comunicación no.3, 301-305.

Maldonado, T. (1998) Crítica de la razón informática, Barcelona: Paidós.

Complementario:

Cook, S., Graham B. (2010) Repensando la curaduría: El arte después de los nuevos medios. The MIT Press.

Cramer, F. (2013) ¿Qué es el arte post-digital? APJK Journal – Transmediale.

Kember, S., Zylinska, J. (2012) La vida después de los nuevos medios: la mediación como un proceso vital. The MIT Press.

Lieser, W. (2010) El Mundo del Arte Digital. H.F. Ullmann Publishing.



Paul, C. (2015) From immateriality to neomateriality. Proceedings of the 21st International Symposium on Electronic Art.

Paul, C. (2008) Mundo del Arte: Arte Digital. Thames & Hudson world of art.

Cook, S., Graham, B. and Gfader, V. (eds.) (2010) Una breve historia de la curaduría de nuevos medios: conversaciones con curadores. Berlin: The Green Box Kunstedition.

Mesografía

Cook, S., Graham, B. (2002) Curaduría de Nuevos Medios. Art Monthly. Issue 261. Available at: <http://www.artmonthly.co.uk/magazine/site/article/curating-new-media-by-beryl-graham-sarah-cook-november-2002/> (Accessed: 22 November 2017).

Mirapaul, M. (2001) OK, It's Art. But Do You View it at Home or in Public? The New York Times (March 19, 2001). Available at <http://www.nytimes.com/2001/03/19/arts/arts-online-ok-it-s-art-but-do-you-view-it-at-home-or-in-public.html> (Accessed: 22 November 2017).

VIII. Mapa curricular



MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA ARTE DIGITAL 2010									
PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
Conceptos de arte en la red 1 6 7	Arte en la red 1 6 7	Conceptos de arte sonoro 1 6 7	Arte sonoro 1 6 7	Arte y lenguaje 1 6 7	Arte y tecnologías interactivas 1 6 7	Análisis cinematográfico 1 6 7	Arte digital emergente 1 6 7	Titulación de proyecto artístico I 1 6 7	Titulación de proyecto artístico II 1 6 7
Historia del arte 3 0 6	Historia del arte electrónico 3 0 6	Dibujo memoria 3 0 6	Dibujo cultura 3 0 6	Conceptos de arte y tecnologías interactivas 3 0 6	Dibujo concepto 3 0 6	Inglés C1 3 0 6	Estudios visuales 3 0 6	Gestión de proyectos 3 0 6	Optativa B Núcleo Integral 3 0 6
Imagen y animación digital 3 3 9	Imagen electrónica 3 3 9	Investigación del proyecto artístico I 3 3 9	Investigación del proyecto artístico II 3 3 9	Dibujo narración 3 3 9	Guion 3 3 9	Optativa A Núcleo Integral 3 3 9	Inglés C2 3 3 9	Optativa C Núcleo Integral 3 3 9	Práctica profesional 3 3 9
Investigación I 3 3 9	Investigación II 3 3 9	Estética 3 3 9	Semiótica 3 3 9	Proyecto artístico I 3 3 9	Proyecto artístico II 3 3 9	Producción de proyecto artístico I 3 3 9	Producción de proyecto artístico II 3 3 9		
Pensamiento electrónico 3 3 9	Videarte 3 3 9	Optativa 1 de Simbología, Núcleo Sustantivo 3 3 9	Optativa 4 de Simbología, Núcleo Sustantivo 3 3 9	Optativa 3 Núcleo Integral 3 3 9	Optativa 4 Núcleo Integral 3 3 9	Optativa 1 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 9	Optativa 2 de Representación Visual, Núcleo Sustantivo 3 3 9		
Dibujo mimesis 3 3 9	Dibujo secuencia 3 3 9	Optativa 1 Núcleo Integral 3 3 9	Optativa 2 Núcleo Integral 3 3 9			Optativa 3 Núcleo Integral 3 3 9	Optativa 4 Núcleo Integral 3 3 9		
Optativa 1 de Simbología, Núcleo Sustantivo 3 3 9	Optativa 2 de Simbología, Núcleo Sustantivo 3 3 9								
HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 13 HP 20 TH 33 CR 46	HT 7 HP 26 TH 33 CR 40	HT 7 HP 26 TH 33 CR 40	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 7 HP 23 TH 30 CR 37	HT 9 HP 26 TH 34 CR 43	HT 9 HP 26 TH 34 CR 43	HT 9 HP 26 TH 34 CR 43	HT 9 HP 26 TH 34 CR 43
SIMBOLOGÍA									
PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS									
TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS									
UA Obligatorias ACADÉMICA 14									
UA Obligatorias ACADÉMICA 404									



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia



Elaboró **Fecha**

Fecha de aprobación